no.528
1996年10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月２回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国ＡＭＯＡエキスポ96（ダラス）で意外と

通信システムに関心

会場は全体に小さくなり、景気後退は明らか

ＡＭＯＡエキスポ96のウィリアムズ／ミッドウェー社の小間で、新ゲーム「クルージンワールド」（中央）を見る業者たち

米国ＡＭＯＡエキスポ96（九月二十六—二十八日、ダラス）は全般的なＡＭ機市場の縮少傾向の中で開かれたが、〝史上最低のショー〟との予想を裏切る好調な展示会となった。これは確かに従来型のＡＭゲーム場（アーケード）でのオペレーション収入がここ数年低下しているのは確かであるが、モデムと電話回線を使った通信競技がある程度オペレーション収入をアップさせるのに貢献し、新しい可能性が見えたことによる。

これまでと異なりウィリアムズ／ミッドウェー社など大手出展社の小間が一段と小さくなり、展示フロアは全体に小規模になった。しかし登録入場者（伝統的に一般公開していない）は例年より多かったと見られており、意外に活発だった。とくに南米、欧州の業者が目立った（入場者数などは追って詳報の予定）。

しかし通信システムは可能性はあるものの、結局はオペレーション収入を押し上げるゲームソフトが課題となるだけで、事態に大きな変化はない。なお不振が続いているというのが現状であり、今回が大きなターニングポイントになるかどうか注目される。なおＡＭＯＡ賞はウィリアムズ／ミッドウェー社が三部門を独占。ナムコが新技術部門賞を獲得した。

予想に反し入場者増加

展示会場で最も関心を引いたのはセガ社、ナムコなど日系のメーカーでこれは魅力のあるＣＧゲーム機出品によるもの。もう一方は、マイクロソフト社、アリスト社でいずれも通信回線によるＴＶゲーム競技などの新システムを披露したことによる。

パソコンなどの基本ソフト（ＯＳ）で知られるマイクロソフト社がＡＭＯＡエキスポに出展したこと自体画期的だが、初日午前九時から三時間にわたって開かれたマイクロソフト社のセミナーに五百人以上もの業者が参加したのも驚くべきことだった。それほど通信システムについてオペレーターの関心が高いことを示している。

米国製のＴＶゲーム機ではウィリアムズ／ミッドウェー社「クルージンワールド」、アタリゲームズ社「サンフランシスコ・ラッシュ」などのＴＶドライブゲーム機が好評。またウィリアムズ／ミッドウェー社「マキシマム・ハングタイム」、アタリゲームズ社「３Ｄホッケー」などスポーツものも良かった。

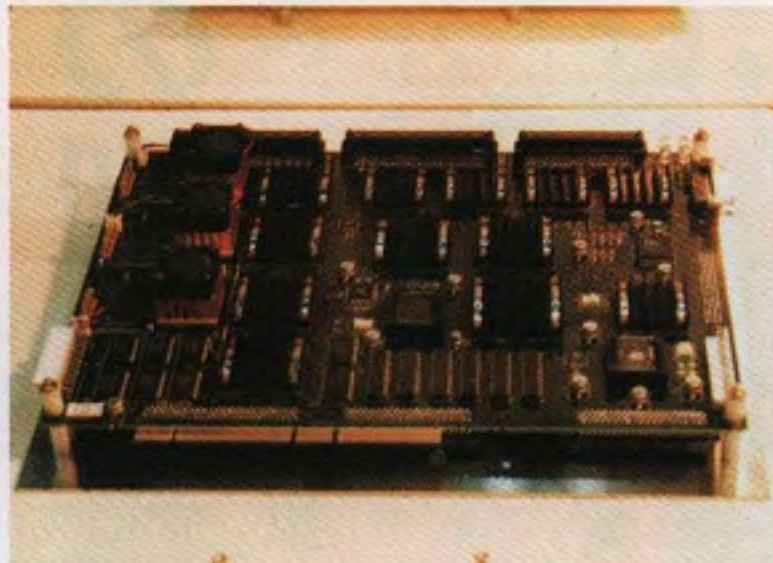
日本で紹介されていないＴＶゲーム機はこのほか、コナミ・オブ・アメリカ社の「ビート・ザ・チャンプ」（ゴルフなど五種類のスポーツゲーム）などわずかしかない。

左側上の写真はＡＭＯＡエキスポ96のテープカットのようす。中央左はジェリー・デリック副会長、右はランディー・チルトン会長、下はマイクロソフト社によるセミナー会場のようす

コナミの高速ＣＧ基板「コブラ」

コナミのＣＧシステム基板

高速「コブラ」共同開発

年内に第一作の格闘ゲームを出荷する予定

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は九月十一日、業務用ＣＧゲームシステム基板「ＣＯＢＲＡ」（コブラ）を、日本アイ・ビー・エム㈱（本社東京、北城恪太郎社長）と共同開発したと発表、ＡＭショーのコナミの小間でそのデモ画面を披露した。

「ＣＯＢＲＡ」は、メインＣＰＵにセガ社「モデル３」と同じＩＢＭなど三社共同開発の「パワーＰＣ６０３ｅ」を使用。さらにサブＣＰＵとして「パワーＰＣ６０４」と同「４０３」の二個と計三個の「パワーＰＣ」を使っているのが特徴。これにより超高速の各種演算ができ、生成可能なポリゴンは毎秒百万—五百万ポリゴン、ピクセル（画素）にして毎秒五千万—二千五百万という描画能力を持つ。また二百五十六段階の特殊効果表現、各種シェーディングやテクスチャーマッピング、光源制御などの機能がある。

コナミでは、「当社が求めたアミューズメント仕様をもとに、ＩＢＭがグラフィックの基本仕様設計を行ない共同で完成させた次世代グラフィックボード」としている。

この最初のゲームソフトは格闘ゲーム（名称未定）で、同社「ＲＦ５７３プロジェクト」として年内に発売する予定で開発中。これは〝骨法空手〟や〝羅漢拳〟などを使う東洋系のキャラクターによる対戦形式のゲーム。

ＡＭショーの同社小間では、女性一人を含む三人のキャラクターの動きとともに、光源移動や霧、雨などによる画像の変化のようすなどをデモ画面で紹介した。

シンガポールに９月持株会社と現地法人

コナミ㈱はまた九月十九日、シンガポール支店を法人化するとともに別に持株会社を設立すると発表した。持株会社が販売子会社を持つ形で十月初旬に設立する。

拡大する東南アジア市場に対応、販売を強化するもので、九四年設立し今年四月完全子会社となった韓国コナミ社、そしてコナミ興産の子会社だったが今年九月にコナミの子会社となった香港コナミの二社も持株会社の下に入る。

持株会社の名称はコナミ・エイシア・シンガポール社で、コナミが一〇〇％出資する。シンガポールの販売会社はコナミ・シンガポール社で、持株会社が一〇〇％出資する。住所はいずれももとのシンガポール支店と同じ。

合同ショーパーティー

両協会の副会長が挨拶

辻本氏「ユーザー対象の商品」を提唱

　JAMMAとJAPEAはAMショー開催に伴い、同ショー初日の九月十二日夜、東京・虎ノ門のホテルオークラで恒例の「合同パーティー」を開いた。

　これは第二十三回AMショーから毎回開かれてきているもので、今回で十二回目となる。ショーパーティー運営委員会（高橋和治委員長）の企画、運営によりパーティー券（一万八千円）方式で行なわれ、出展社とその取引先の業者ら千百六十一人（前回千四百十六人）が参加した。

　パーティーは高橋委員長の司会で進められ、JAMMAの辻本憲三副会長が挨拶に立ち、「現在消費経済が売り手市場から買い手市場に変わっている。この買い手市場に合わせ工夫しながら業務を進めていかなければならない時代となっており、われわれメーカーは、ディストリビューターやオペレーターだけでなく、ユーザーも対象にした商品展開を図るのもひとつの考え方だ」と語った。

　続いてJAPEAの山田數夫副会長が、「私たちは世界中に健全な遊びを提供していくというやりがいのある仕事に携わっていることを自負するとともに、レジャーの多様化によりAM施設が次々と新しい楽しみを提供する必要が出てくる中で、目が肥えてきている客のニーズに対応しながら開発を進めていかなければならない」と述べ、乾杯の音頭をとった。

　宴半ばに林義郎衆院議員が、「常に知恵を絞り素晴しいAM機の開発を続けてほしい」と挨拶。

　またJAMMAの金沢義秋副会長が中締めを行なった。

写真はAMショー合同パーティーで、左上はJAMMA辻本憲三副会長、右上はJAPEA山田數夫副会長、右はJAMMA金沢義秋副会長。下はパーティー会場のようす

セガ社「ジョイポリス」開設

新宿南口高層階

マルチSC内に5600㎡の

　㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十月四日、新宿南口のタカシマヤタイムズスクエアの十〜十一階に同社アミューズメントテーマパーク（ATP）「新宿ジョイポリス」（計五千六百平方㍍）をオープンした。駅に近く、大規模なのが特徴となっている。

　タカシマヤタイムズスクエアは、旧国鉄団地の再開発によって生まれた〝マルチエンタテイメントSC〟で、本館と旧館がある。本館に高島屋、東急ハンズ、新宿ジョイポリス、東京アイマックスシアター、別館に紀伊國屋が入っている。

　セガ社ATP「新宿ジョイポリス」は、臨海副都心の「東京ジョイポリス」に次ぐ都内二つめ、首都圏では三つめの本格ATP。セガ社では〝弾けるフィールド〟をコンセプトに、「ファーストインプレッション」など四つのゾーンを設け、新施設六種を含む十種のアトラクションと、約二百五十台のAM機類を配置した。初公開となるのは「セガラリー・スペシャルステージ」、「スーパーランキング」、「パニックホッケー」、「ショッキングメイズ」、「ミッションQ」、「マーダーロッジ」。

　すでに他のATPで公開ずみで「新宿ジョイポリス」に導入されるアトラクションは、「アクアノーバ」、「パワースレッド」、「ゴーストハンターズ」、「フォーチュンミュージアム」。付帯レストランはこれまで外部に委託していたが、このATPから直営となっている**（追って詳報の予定）**。

参院地行委小委で

規制緩和の質疑

警察庁は「必要な変化ない」

　参議院の地行委小委員会で六月六日、「八号営業」の規制緩和について続訓弘議員（新進・公明）が質問、警察庁の吉川幸夫生活環境課長が答弁していることが分かった。

　日本SC遊園が九月十二日開いた例会で紹介したもの。

　小委員会会議録によると、続氏は「ゲーム機の規制の在り方について引き続き検討すること」と付帯決議にある点を指摘、規制緩和を求めたが、吉川課長は「規制の必要性については基本的に大きな変化は認められていない」と反論。デパート、遊園地などについても、法令で条件を満たすものは許可を要しないことになっていると述べている。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月1日〜15日）

　特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願広告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

　九月十一日＝「テレビゲーム機の光線銃」、コナミ㈱（兵庫）、2533285、5-257186。「テレビゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2533397、2-127170。

実用新案登録（旧）

　九月四日＝「スポーツゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2509604、5-20983。

登録実用新案

　九月十三日＝「インターフェース制御器」、合泰半導體股份有限公司（台湾）、3028637。「ビデオゲーム用プレイステーションのコントローラー」、科鋒実業有限公司（台湾）、3028834。

特許出願公開

　九月三日＝「ゲーム機械のゲーム方法とその装置」、㈱トーゴ（東京）、8-224360。「娯楽装置」、同、8-224363。「ゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-224361。「景品取得ゲーム機」、同、8-224365。「商品払出しゲーム機」、同、8-224367。「画像処理装置」、同、8-224376。「対象選択機能付きゲーム装置」、同、8-224377。「異常動作防止機能付き業務用遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、㈱ホープ（東京）、8-224366。「ボクシングゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、8-224362㊞。「競争ゲーム装置」、同、8-224371㊞。「ゲーム装置」、同、8-224372㊞。「移動体の給電装置」、同、8-224373㊞。「走行模型体」、同、8-224381㊞。「ゲーム装置」、㈱タカラアミューズメント（東京）、8-224364。「レーシングゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、8-224374。同、8-224375。「人力走行式ブランコ装置」、三菱重工業㈱（東京）、8-224378。「走行体の乗せ降ろし装置及び走行体の搬送システム」、モノレール工業㈱（愛媛）、8-224380㊞。

　九月十日＝「ルーレットゲーム機における当たり判定装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、8-229190。「ルーレットゲーム機」、同、8-229191。「メダル落としゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、8-229231。同、8-229232。「ゲーム機のメダル選別装置」、同、8-229233。「3次元ゲーム装置及び画像合成方法」、同、8-229237。「3次元シューティングゲーム装置」、同、8-229238。「3次元ゲーム装置」、同、8-229239。同、8-229240。「遊技機」、㈱サキミコーポレーション（大阪）、8-229234。「遊技装置」、㈱半導体エネルギー研究所（神奈川）、8-229236。「遊戯装置」、㈱石井鐵工所（東京）、8-229241。「滑動遊戯具」、内田工業㈱（愛知）、8-229242。同、8-229243。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）ナムコの鈴木登部長、アトラスの原野直也社長、ヒューマンの桜山徳次常務

合同ショーパーティーにて（左から）タイトーの加川政典部長、セタの富士本淳社長、バンプレストの安田則雄専務、タイトーの松高誠三本部長

合同ショーパーティーにて（左から）トーゴの相田進特別顧問、ダイワ貿易の田中亀雄社長、エイト・レジャー物産の富田紀一社長

セガ社が独自に開発、発売する

低価格デジカメ

業務用・家庭用ゲーム機にも接続

　㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は九月十一日、デジタルカメラ「DIGIO（デジオ）」を自社技術で開発、十一月下旬に二万九千八百円で発売すると発表した。これによりデジタルカメラ市場に参入することになる。

　これはセガ社によると、デジタル・エンタテイメントの世界をさらに広げるため、セガ社のデジタル映像処理技術を応用した各種機器に加え、個人が撮影した画像データの簡単入力を可能にする「インプットデバイス」商品のひとつとして完成したもの。デジタルカメラ市場では普及型で安いものでも現在約四万円することから、それより一万円安いという低価格を実現した。

　同社では十二月にデジタル画像編集機「ピクチュアマジック」（予価二万四千八百円）を発売するなど、各種周辺機器も順次発売する予定。また家庭用「サターン」や業務用「プリント倶楽部」などとの接続についても検討しており、幅広く展開していくとのこと。

　「デジオ」には二十五万画素の高画質CCDを採用、メモリーカードは東芝が開発した超小型・軽量の「スマートメディア」（SSFDC規格）。0・七ｲﾝﾁの液晶モニターを備えた。また撮影距離は十ｾﾝﾁ以上と接写も可能なのが特徴となっている。

　他の主な仕様はメモリーカードが四ﾒｶﾞで標準十八枚分記録できる、解像度は320×240、焦点調整は手動、レンズF値1・9、露出補正は手動、セルフタイマー付きなど。ビデオ出力、PC用シリアルポート付き。別売り単三電池四本またはACアダプターを使用する。重さ約二百三十ｸﾞﾗﾑ。デジタルフィルムは一枚付きが、追加分は二千四百八十円。DOS／V用ケーブルキットは七千八百円。ACアダプターは千五百円で同時発売。

　セガ社では高画質と低価格で「デジオ」を、九七年三月までに十五万台販売する計画で、デジカメ市場のシェア一五％を狙っている。

セガ社のデジタルカメラ「DIGIO」

INサービスも追加し

大幅値下げ断行

タイトー「メディアボックス」で

　㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）と㈱京セラマルチメディアコーポレーション（本社東京、山本貞雄社長）は九月十二日、「X−55」を引き継ぎインターネットサービスを受けられるようにした普及型マルチメディア端末機「メディアボックス」を発売することを明らかにした。

　「メディアボックス」は、九五年十月に発売した「X−55」（六万四千八百円）の後継モデルで、基本仕様は同じ。価格は二万五千円安い三万九千八百円となり、十月十八日に発売される。インターネットサービスは十二月から開始する。

　「メディアボックス」でインターネットを楽しむのに、プロバイダーとの契約や接続手続きは一切必要ないのが特徴。データベースから専用ブラウザをダウンロードし、画面上のキーボードをリモコンで操作するだけ。三十分単位での従量課金制（三百五十円の予定）となっている。

　インターネットのほか九七年春からは、オンラインショッピング、電子メールのサービスも開始される。「X−55」での通信カラオケ、情報サービス、TVゲーム配信もこれまでどおり利用できる（ゲーム料金は八月三十日以降新たに配信される分について、五クレジット五十円のクレジット制になった）。インターネットを含む新サービスは「X−55」でもそのまま利用できる。

　タイトーは「X−55」を家庭用マルチメディア端末機として位置づけていたが、家庭用という用途にこだわる必要がなくなったことから、「メディアボックス」を業務用など幅広く展開していくことにした。発売以来十数万台出荷した「X−55」に代わり、今後は「メディアボックス」が普及型として低価格で発売されることになる。

タイトーの普及型端末機「メディアボックス」セット

電子メール方式の

対戦ゲーム開発

三菱電機がセガ社と合弁事業

　三菱電機㈱（本社東京、北岡隆社長）とセガ社は九月九日、電子メールで対人ゲームを実現するネットワークゲームサービス会社、㈱バーチャルゲームセンター（VGC、本社東京都大田区羽田、山口義人社長）を設立したと発表した。資本金一億円の五三％を三菱電機が、四七％をセガ社が出資した。山口氏は三菱電機常務で兼任。

　新会社の主事業となるネットワークゲームサービスは、例えば囲碁や将棋のような対人ゲームをネットワーク上に設け、プレイヤーが電子メールの要領で手を進め、対戦相手も同様に手を進めていくもので、一回のゲームが終了するまでネットワークは続けられる。入会金、年会費は無料だが、一回のゲーム料金は百―数百円を予定している。

　電子メールを利用するため、先にプロバイダーに加入しておく必要がある。その上でVGCに登録、IDを取得する。十一月からサービスを開始する予定で、当初三菱電機とセガ社がそれぞれ二タイトル（囲碁、将棋など古典ゲーム、戦術級対戦シミュレーション、四択クイズ、思考型ロボット対戦ゲーム）をレリースする。

　これら四タイトルはVGCの通信ソフト「VGCコアシステム」とともに、雑誌の付属CD−ROMなどで無償配布されるほか、パッケージ（千円未満）で販売される。追加ゲームソフトも同様に提供する予定。

　ネットワークゲームではさまざまなことが可能だが、現在の通信回線の事情など考慮すると多人数同時参加はコストがかかるなど問題が多すぎるとし、電子メール方式のやりかたなら十分に利用できる――というのが開発した理由。VGCでは固定ユーザーが一万人に達するなら黒字化すると見ている。

東京IMAXシアターの

運営子会社設立

SMEシネマクエスト

　㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント（SME、本社東京、功刀良吉社長）は九月二十日、完全子会社として㈱SMEシネマクエスト（郡司常海社長）を設立、十月四日にオープンする「東京アイマックス・シアター」の運営を担当することになった。郡司氏はSMEのIMT準備室長だった。

　「東京アイマックス・シアター」は、新宿駅南口の高島屋タイムズスクエアA棟の十二―十四階に設けられる大画面立体映像館で、SMEがカナダのアイマックス社から映像システムを導入したもの（本紙第516号参照）。高島屋タイムズスクエアでは、セガ社「新宿ジョイポリス」（十―十一階）のちょうど真上に設けられることになる。入場料は大人千三百円など。

東京地裁民事29部

三和出版に仮処分

コナミの申請どおり決定

　コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は三和出版㈱（本社東京、浅田昌弘社長）を相手どって、八月二十二日東京地裁に仮処分を申請したところ、東京地裁民事第二十九部（森崎英二裁判官）は九月十七日、申請どおり仮処分を決定した。

　これはコナミの家庭用TVゲームソフト「ときめきメモリアル」のキャラクター、藤崎詩織らをまねて作成したアダルト漫画本「ときめきALBUM」を三和出版が発売しているのは、著作権侵害（無断コピーなど）に当たるとして、漫画本の出版差し止めなどコナミが求めていたもの（本紙前号参照）。

　仮処分申請に基づく東京地裁の審尋は一回だけで、コナミではゲームソフトのキャラクター無断翻案使用が著作権侵害に該当するかどうかについての裁判所の判断が固まってきたことを示すもの――と受けとっている。

合同ショーパーティーにて（左から）彩京の藤本光三会長、日本システムの村上栄司社長、セガ社の小形武徳専務、ADKの新井一夫社長

合同ショーパーティーにて（左から）ライトの杉山勉社長、トーゴの山田數夫社長、友栄の内田博社長、泉陽興業の山田三郎社長（JAPEA会長）

合同ショーパーティーにて（左から）後楽園ロコモティヴの小関捷吾副社長、プレビの梶格康社長、大野商事の大野圭一社長、たつみ娯楽の入江昭造社長

カラオケフェスタ96

インターネット接続も

通信カラオケが主役だが、タイトー出展せず

カラオケ機器ソフト展「カラオケフェスタ96」が、全国カラオケ事業者協会（毛塚昇之助会長）主催で九月四—五日、東京国際展示場（東京ビッグサイト）西ホールで開催され、AM業界からセガ社、SNKなどが出展したが、通信カラオケで先行したタイトーは出展しなかった。

全国のカラオケボックス、飲食店、ホテルなどに設置されている業務用カラオケは、同協会の調査によると九五年度約五十四万台あり、すでに市場飽和状態で過当競争が大きな問題となっている。カラオケボックスの九五年度売上げは前年に比べ四％減と下落した。またメーカーによる機器出荷数約十二万九千台のうち通信カラオケが約八割を占めており、市場全体では通信型が三六％を占めるほどになった。

通信カラオケのメーカーは現在十社（グループ）だが、競争が激しく、価格や機能面での差別化が今後のカギを握ると言われている。

同フェスタは昨年十二月に続く二回目で、先発の「カラオケビジネスフェア」（綜合ユニコム主催、三月）とともに年二回のトレードショーとして定着したことを示した。

出展社は五十八社（ほか飲食関係四十三社）。通信カラオケメーカーは第一興商など八社が出展、ボイスチェンジやゲーム、インターネット対応など諸機能の充実を実演つきでアピールしたほか、宴会用、レジャーホテル用など用途別の新機種も展示された。

セガ社はセガグループ（セガ・ミュージックネットワークス、タイカンなど）として出展した。「スーパープロローグ21」（セガカラ）の新機能"フリーメドレー"や"超採点やろう"などの新機能を実演、またインターネットの接続サービスを来春開始することをアピールした。また業務用「プリント倶楽部」、「ネーム倶楽部」、「パラダイスキャリー」も出品した。

SNKは液晶モニター付きキャビネット「スーパーネオ29TFV」を「キング・オブ・ファイターズ96」とともに紹介したほか、小型クレーン機「ネオミニ」を出品、カラオケボックスでの空きスペース利用を訴えた。

また日本インターネットは硬貨作動式でインターネットを楽しめる「情報キャッチャー」（ミニアップライト、キーボード付き）を展示、実演した。なお今回のショー来場者数は約二万五千人だった。

K&Uは中古ゲーム機、カラオケ機の販促、カラオケ小物の展示など。ママトップも中古ゲーム機をPRした。

カラオケ関係では、アバ・メディアシステムズが歌っている本人の姿をCCDカメラでTVモニターに撮り込み、クロマキー合成、さらにビデオプリンターで十六分割の写真シールを作成できるVRカラオケ「宴会くん」を紹介。カラオケと「プリント倶楽部」を組み合わせたようなもので注目された。

カラオケフェスタ96で、上は第一興商、下はアバ・メディアの小間

右の写真は日本インターネットが出品した「情報キャッチャー」ミニアップライトのようす

「プリント倶楽部」を

衛星放送端末に

フレームデータ送るシステム

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は、同社と東京FMグループ三社、日本アイ・ビー・エム㈱（本社東京、北城恪太郎社長）の計五社により、衛星放送でデータ配信を行なう新会社「㈱ハミングバードシステム」を十月中旬に設立することを、九月十日発表した。

これは東京FMグループの企画会社である新世代生活研究所（本社東京、八木恭輔社長）が主体となって設立されるもので、同グループの㈱ミュージックバード（本社東京、山本徵社長）が今年一月開設した衛星デジタルデータ送信局の電波を使って、いろいろなデータを配信。これにTOKYO・FM（本社東京、後藤亘社長）が協力する。この受信端末装置（仮称「マルチメディアステーション」）を日本IBMが開発した。

アトラスは、同社「プリント倶楽部」のシール写真のフレームデータを同端末に配信、同機と接続させることによりROM交換の手間を省くというもので、このシステムをAMショーの同社小間で紹介した。ロケで同システムを利用するには、パラボラアンテナと端末、同機との接続用コネクターが必要となる。これらのセット（価格は百五十万円前後を予定）を年末までに発売する。同時に端末を内蔵した同機新バージョンも開発中とのこと。さらにシールの大きさを四分割やはがきサイズにするプリンターの使用も検討している。

アトラスでは、「全国の『プリント倶楽部』の設置が近く一万ヵ所に達するのを契機に、一回で大量のソフトを多数のロケにリアルタイムに送ることができるという新しいスタイルのソフト供給システムを採用し、サービスの拡充を図ることになった」としている。

アトラスがショーで紹介した「ハミングバードネットワーク」

自販機4団体で

今年も安全推進

自販機フェアは15—18日開催

日本自動販売機工業会（事務局東京、尾上壽男会長）など自販機業界四団体は、今年も十月を「自販機月間」として、自販機の安全推進運動を進めている。

これは自販機の設置、運営についての安全確保を徹底し、一般消費者の信頼性をより高めることを目的に毎年実施しているもの。今年のポスターは"快適コミュニケーション"をキャッチフレーズに、自販機が"暮らしのパートナー"であることを強調した内容になっている。期間中には、自販機の正しい設置方法や安全確保などについてPRする。

なお自販機工業会では今年、「自販機フェア」を"自販機月間"中の十月十五—十八日、東京国際展示場（東京ビッグサイト）で開催する。

今年の自販機月間のポスターから

合同ショーパーティーにて（左から）建築士の末佐喜男氏、岡本製作所の岡本典之社長、カプコンの辻本春弘氏、オーブネスの前田高志社長、真砂工業の真砂光生専務

合同ショーパーティーにて（左から）コナミの浦畑輝司室長、アーバンの金子信太郎社長、コナミの上月景彦専務、トーゴの相田進特別顧問

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の森啓二部長、ダイワ貿易の田中亀雄社長、総商の木村雅三社長、大興商会の石川忠太社長

コナミ、9月中間期
大幅に上方修正
米国子会社清算、新会社に

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は九月二十六日、九月中間期の業績予想を大幅に上方修正した。また米国子会社は既存の米国コナミ社を九月に清算、新会社のコナミ・オブ・アメリカ社が事業を引き継ぐことになった。

修正後の九月中間期業績予想では、売上高は前年比二二・三%増の二百十億円（五月の当初予想では百七十三億円）、経常利益は一三五%増の三十五億円（十億円）、中間利益は一〇〇%増の三十億円（十億円）が見込まれている。

同社によると、家庭用32ビット機向けソフトと業務用TVゲーム機が好調だったこと、業務用開発費用を開発期間の長期化に伴い個別製品原価方式に変更したこと（約十億円の増益）、および米国コナミ社の清算（約四億円の損失）に伴い大幅な上方修正となった。

八二年設立の米国コナミ社は九五年二月期にそれまでの家庭用ソフトの不良在庫を全額処分し、現在一億五百万ドルの累積損失、九千万ドルの債務超過となっているが、今年九月末に清算。九月三日に設立した完全子会社、コナミ・オブ・アメリカ社が事業を継承した。米国コナミ社の清算でコナミの損失額は百九億円となるが、すでに九五年三月期に貸倒引当金、子会社投資等損失引当金として百五億円を計上しているので、今回の中間決算での影響はマイナス四億円とわずかだとしている。

ジャレコ、中間期と通期
ともに下方修正
3年ぶりの黒字化確実に

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は九月二十七日、九月中間期と九七年三月期（連結とも）の業績予想を下方修正したが、連結で二期連続赤字を脱し黒字に転じることが明らかになった。

修正理由について同社は、「中間期は期初に予定した販売商品を一部変更したことに伴い利益率が低下した」としている。

修正後の九月中間期について、売上高は前年比三三・三%増の四十億円（変更なし）、経常利益は八千万円（五月の当初予想では二億円）、中間利益は七千五百万円（一億八千万円）で、三年ぶりの黒字化が見込まれている。

九七年三月期についても、売上高は前年比二三%増の八十億円（変更なし）、経常利益は四六%増の三億円（当初予想では四億円）、当期利益は五二七%増の二億九千万円（三億五千万円）が見込まれている。

九七年三月期連結決算の売上高は前年比二八%増の九十億円（変更なし）、経常利益は前年比六四%増の三億二千万円（当初予想では四億円）、当期利益は三億一千万円（三億五千万円）が見込まれており、二年連続赤字から黒字に転じる予定。

SNKが子会社の
ナスカを吸収合併

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は十月一日付で、完全子会社の㈱ナスカ（本社、社長同）を吸収合併した。ナスカは九四年四月設立の開発会社で、これまでネオジオソフトとして「ビッグトーナメントゴルフ」、「メタルスラッグ」（九六年）の二タイトルを出荷した。

約三十人の開発チームはSNKの開発部門に組み込まれる。

11月初め幕張で
家庭用展ふたつ

活発な家庭用TVゲーム市場では、「プレイステーションエキスポ96—97」が十一月一—四日、幕張メッセで開催される。また初の試みとなる「E3TOKYO96」が十一月一—四日、同じ幕張メッセで開催される。

いずれも初日のみ業界関係者招待とし、後の三日間は一般公開。出展社は前者が五十社、後者が五十五社となっている。

同時開催なのでカプコン、コナミ、ザウルス、ジャレコ、テクモ、ナムコ、バンプレストなどは「プレイステーションエキスポ」に出展するが、「E3TOKYO」には出展せず、出展分けが行なわれている。

論潮

なぜ3年間

取り立ててお知らせすることでもないが、特許庁に出願していた商標が、このほど登録された。本紙の題号に関わる「ゲームマシン」、「アミューズメント通信（プレス）」の商標であり、今後はこれらの商標を侵害する事例があれば商標法に基づく法的手続きをとることになる。

未登録の商標でも不正競争防止法により原則的には保護されるが、登録して商標法で法的手続きをとるほうが実務上は容易だということである。意図的かどうかは分からないが、本紙の題号と同じものやほとんど同じというものが、これまでにいくつか出現したという現実から、できるだけ円滑かつスマートにこれらの問題に対処したい、と考えた結果である。

しかし商標登録の手続きでは、九三年八月に出願、九五年十一月に公告、九六年八月に登録と実に三年もかかるのには驚いた。商標法では、公告商標の異議申し立てが二ヵ月間、登録料の納付が三十日間など申請者や異議申し立て人の行為についての期間が定められているが、特許庁による実務がどれほど長い月日を必要とするのかは定めていない。

これはインターネットのブラウザの変化を持ち出すまでもなく、目まぐるしく変化する現代の情報社会にとても適合できる状況ではない。また中国をはじめ世界各地でなお無断コピーが盛んだという現状にも、商標登録の実務は対応していないと言えるのではないか。

さまざまな理由により商標自体を変更しなければならないこともありえるし、しかもひんぱんに変更することもありえるだろう。もちろん出願前には、これまで申請されたあらゆる商標をコンピューターで検索し、調べることが今では当り前になっているのに、登録までで三年もかかるようではおかしいのではないか。

TVゲームの名称ももちろん商標であるが、これらの点で改善されているのか、また改善されるべきと考えているのか、など疑問が起きる。

人事異動

コナミ

（9月12日）▼機構改革＝AM施設事業部をアミューズメントオペレーション（AO）事業部に改称。

（10月1日）［営業本部］特販部長（名古屋支店長）松浦浩司氏▽販売促進部長（札幌営業所長）尾花勇人氏▽名古屋支店長、富田徳義氏。

▼機構改革＝営業本部に特販部、販売促進部を新設。

タイトー

（9月21日）兼CP事業部長、取締役TG事業本部長兼技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

（10月1日）情報システム室長、蛎橋正史氏。

カプコン

（10月1日）兼総合経営企画室長、常務経理本部長大島平治氏▽総務本部長（社長室長）取締役中村昌弘氏▽社長室長（総務本部長）同河本文朗氏▽人事本部長（総合経営企画室長）同山崎公一氏。

▼機構改革＝総務本部を、総務本部と人事本部に分割。

事務所開設

岐阜特機㈱、東京事務所＝東京都大田区山王一丁目四十二の三、東豊ビル504、☎3777—7125、井野元光雄所長。

営業所統合

SNK・滝野社営業所を姫路営業所（兵庫県姫路市三条町一の七十二、☎0792—83—3801）に統合（ネオジオランド滝野社店は変更なし）。

34th Amusement Machine Show

続　アミューズメントマシンショー　各社出展内容

（前号からの続き）

その他アーケード機

ゲームに新しい試みも　写真プリント機が急増

TVゲーム機（本紙前号掲載）以外のアーケード機分野（プライズマシン、占い機、写真・名刺払い出し機などを含む）については、景品払い出し機構付きのものが大半を占めているが、クレーン機やカーニバル機は激減した。プライズ機はそのゲーム性よりも景品の内容で人気が左右される傾向があり、ショーではキャラクター使用キーホルダーやタレントポスターを払い出す機種に人気が集まった。

プライズ機以外のアーケードゲーム機は減少傾向にあるが、こまやが四人対戦用の、セガ社が三パック制のそれぞれエアーホッケーを披露し、SNKがコースに沿って棒を動かすゲームを、ナムコがパンチ操作で反射神経を試すゲームを発表するなど、新しい試みの開発も進められていることを示した。フリッパーはカプコン、セガ社／データイースト、タイトーから数機種展示された。

このほかポスト「プリント倶楽部」を狙って写真シールや名刺などを払い出す機械が急増したことが特徴で、いずれも他の出品機をしのぐ関心を集めた。その中でデータイーストの顔写真スタンプ台を払い出すものが、とくに注目された。

上の写真はアトラス「プリント倶楽部・オータムバージョン」の展示、下は「プロボウルP—2」を出品したエイブルの小間にて

アトラス

写真シール払い出し機で秋にちなんだ写真フレームを搭載した「**プリント倶楽部・オータムバージョン**」とともに、衛星放送でフレームデータを受信し同機とリンクさせるシステム「**マルチメディアステーション**」（別記事参照）を紹介した。

エイブル

ミニボウリングゲーム機で画像をリアルに一新するとともに、幼児向けにガーターの溝を埋めるオプションを用意した「**プロボウルP—2**」、写真シールまたは名刺のいずれか（選択）を払い出す一台二役のシンコーデバイス製「**メイシールくん**」（OP価格百九十八万円で九月上旬発売）などを展示した。

SNK

写真シール払い出し機で、同時に四種類のフレームをプリントするほかカラー、白黒、セピアの色調が選択できる「**ネオプリント**」、盤面の溝に沿って棒を動かし溝の両側や仕掛けなどに触れないようゴールまで進めていく「**ウルトラ電流イライラ棒**」、電光ビンゴを成立させてから八つのカプセル入り帽子によるルーレットに挑戦する「**ビンゴ・デ・ムーチョ**」（参考出品）を披露した。

NMK

電光ルーレットによりぬいぐるみを払い出す「**スーパーラスターII**」、ボールが転がるプレートを操作し下部の四つのポケットに入れるプライズゲーム機「**はっぴーぴえろ**」など、タカラAMまたはフェイスを総発売元とする製品を展示。

大平技研工業

四段階に吊り下げられたキーホルダー景品を挟み取る四人用「**ラブリーキャッチャー**」、写真シール払い出し機でフレームのほか景色との合成や文字も入れることができる「**ジョイスタンド**」（参考出品）を紹介した。

大森電気

顔写真から線画の似顔絵を作成しシールで払い出す九娯貿易製「**似顔王**」（にがおー）、合成写真装置でブライダルやボディーチェンジのモードを追加した九娯貿易／松下電器「**メタモルフェイス**」を展示した。

カトウ製作所

三人用プライズマシン「**スウィングボール**」（本号「話題のマシン」参照）、回転する百五十ミリカプセル景品を、イルカをジャンプさせて落とす二人用「**トロピカルドリーム**」、レバーで針を回転させるルーレット式でキーホルダーが景品の「**ハッピーランド**」（参考出品）。

カプコン

米国カプコンピンボール社製フリッパーを二機種披露。一機種は「**フリッパーフットボール**」。これはサッカーゲームで、タイマー制。ドットマトリクス画面のキーパーの動きを見ながら奥のゴールにボールを入れるもの。バックガラス右上にサッカーボールをディスプレイ。もう一機種は「**ブレイクショット**」でビリヤードをテーマとしたもの。

上の写真は似顔絵シール払い出し機などを展示した大森電気の小間、下は大平技研工業の小間で「ラブリーキャッチャー」の展示

上の写真は写真シールプリント機「ネオプリント」を展示したSNKの小間、下はNMKの「はっぴーぴえろ」など展示部分

34th Amusement Machine Show

岐阜特機

四人用景品落とし機で一回百—五百円で九種の料金設定が可能な「**ファンタジーフィーア・スペシャル**」などを展示した。

コナミ

人形の回る手に当たらないよう三つのハンマーボタンで人形の頭を叩くプライズゲーム機「**守動拳**」（参考出品）、キーホルダー景品落としの二人用「**マイティバード**」、電光点滅式で〝ときメモ〟の音楽CDを払い出す「**ディスクコレクション**」、また顔写真入りでカラー絵柄を選択できる名刺プリント機「**プリプリステーション**」（いずれも十一月発売予定）を発表。

こまや

四人まで同時対戦プレイできる八角形のエアーホッケー「**バトルホッケー**」、ランダムに光った五つのボタンを光った順に押していく「**フラッシュ&サウンド**」、スマートボール式ボウリングゲームのメルシーサービス製「**キッズボウル**」、ボールをかごで受け取る同社／ココロ「**おさるのもんきちのヤシの実キャッチでござる**」を披露。

サミー工業

パッドを叩きシンボルをランプ点灯位置まで上昇させるプライズゲーム機「**ナイスパンチ**」、汽車を操作し煙突から吹き出るエアーで景品カプセルを運ぶ「**ウエスタンカーニバル**」、ゴルフ練習機「**パッティングチャレンジII**」を出品した。

サンワイズ

子どもも利用できるミニアップライト型の写真シール払い出し機「**ハイ！し〜る**」を発表した。

ジャレコ

四人用景品落としてエアーホッケー同様の盤面採用により景品が滑らかにテーブル上を回る「**スケーティングショット**」と同機の豪華デザイン版「**EX**」、バージョンアップした「**ワールドPKサッカーV2**」（本号「話題のマシン」参照）を出品。また参考出品として、写真シールを一枚、四分割、十六分割の三タイプから選択できるアイマックス製「**なんでもシール委員会**」、芸能人や職業など相性の合うベスト3を占う同「**ナンでも相性ランキング**」を展示。

セガ社

エアーホッケーでパック三つを打ち合う「**ホッケースタジアム**」、デザインを一新したプライズ機「**アクアパラダイス2**」、スロット式プライズ機「**トリプルチャンス・ザッツ・ドナルド**」、ビンゴ式プライズ機「**キャラシール**」、一つの大きなサイコロによるすごろく式プライズ機「**ファンキーダイス**」、また名刺プリント機「**ネーム倶楽部**」（本号「話題のマシン」参照）など。

大仙産商

グローリーグループ初のアーケードゲーム機（グローリー機器㈱製）を三機種発表した。

いずれも景品払い出し機構付きで、ハンドルを回し相手のかごにボールを入れていく二人用「**ワチャワチャ！大運動会**」、動く木の枝にぶら下がったキーホルダーをアームで落とす四人用「**ピカトロール**」、玉を弾いてら旋状のバーを回しキーホルダーを落とす「**うちまショット！**」。

タイトー

四人用シャベル式プライズ機でグレードアップした「**タイトーダブルチャンス96**」、レバー操作のクレーン機「**カプリシオスピン2**」のほか、フリッパーはホラー感覚の米国ミッドウェー社製「**スケアド・スティフ**」、千一夜物語にちなんだ米国ウィリアムズ社製「**アラビアンナイト**」を展示。

高田工業所

TV占い機で心理テストの結果、理想の相手の顔をCG画像で表現する同社／セガ社「**理想像探偵社**」を紹介した。

タカラAM

同社およびNMK、フェイスの製品を多数展示。

タスコ

回転アームで景品台のバーを下げて景品を落とす二人用「**くるくるターゲット**」を発表した。

データイースト

セガ・ピンボール社製フリッパー「**インデペンデンス・デイ**」（本号「話

右の写真は新エアーホッケーなどを披露したこまやの小間のようす

右は「スケーティングショットEX」など出品したジャレコの小間

右は各社製品の新作を多数展示した総商の小間のようす

TV占い機「理想像探偵社」を紹介した高田工業所の小間にて

左の写真はカトウ製作所の小間で、「トロピカルドリーム」などの展示

左は「ファンタジーフィーアスペシャル」を出品した岐阜特機の小間

左はコナミの小間で「プリプリステーション」を紹介した部分にて

「フリッパーフットボール」など二機種の新フリッパーを展示したカプコンの小間にて

左はサンワイズの小間で写真シール機の小型機と乗物機に接続するものを展示した部分

上の写真は「ネーム倶楽部」をアピールしたセガ社の小間、下はグローリー初のアーケード機を3機種発表した大仙産商の小間にて

34th Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケードゲーム機

ホッケースタジアム（セガ社）
マイティーバード（コナミ）
ピタトメス（ヒューマン）
技脳体（ナムコ）
バッドばつ丸のとられてたまるか（マルカ）
バトルホッケー（こまや）
トロピカルドリーム（カトウ製作所）
うちまショット!（グローリー機器／大仙産商）
くるくるターゲット（タスコ）
守動拳（コナミ）
ちょ〜モグラ（トーゴ）
ウルトラ電流イライラ棒（SNK）
スケアド・スティフ（ミッドウェー社／タイトー）
ブレイクショット（カプコン）
フリッパーフットボール（カプコン）
おさるのもんきちのヤシの実キャッチでござる（こまや）
はっぴーぴえろ（NMK／フェイス）
カニさんのまんぷくだあ!（真砂工業）
プロボウルP－2ガーターなし版（エイブル）

題のマシン」参照）、選んだフレームに顔写真を入れたスタンプ（インク内蔵型）を作成し払い出す**「スタンプ倶楽部」**（参考出品）、球型ガムがいろいろな仕掛けのコースを通過して払い出される自販機**「ガムボトロン」**（同）を紹介した。

トーゴ

デザインを一新しバージョンアップした二人用モグラ叩き**「ちょーモグラ」**、動くキャラが持つバケツにボールを投げ込んでいく**「バッドばつ丸のゴーゴー玉入れ」**、プライズマシンとして多彩な景品に対応できる二人用**「コンビニパレード」**、一人用コンパクト型でタイムアタックモードを付加した**「らっきーほるだーmini」**、皿に乗せた百五十㍉カプセル景品を回転バーで落とす二人用**「カプセルパレード」**を出品。なお同社小間に〝モグラミュージアム〟を設け、「モグラ退治」第一号機を展示し二十年に及ぶ同シリーズを年表で紹介した。

トーワジャパン

「ワールドカップPKII」のバージョンアップ版**「スーパーターゲット」**、米国レーザートロン社製パンチングゲーム機**「スピードバッグ」**、円筒カプセルにボールを弾き入れる**「スマッシュラッシュ」**のほか、セガ社など各社製品を多数展示。

ナムコ

前方画面の表示に従って三つのボールのいずれかを前方へパンチでスライドさせ反射神経などを試す**「技脳体」**（ギノータイ）、手でシャベルの柄を持って景品をすくうとシャベルが振動するという新方式の四人用**「スウィートザック」**、ハンマーでパッドを叩いて盤面でボールを回転させる**「スピン・ザ・スピン」**、点灯した数字ボタンを小さい順に押していく**「サーティーテスト」**、また写真シールプリント機で白黒モードもあり、プリント中に簡単なゲームも楽しめるというユージン製**「セラージュ」**を披露。

バンプレスト

バッグなど大型景品を吊り下げたリングにアー

いずれもトーゴの小間で右は「ちょーモグラ」のゲームイベント、下は「モグラ退治」の歴史を説明した「モグラミュージアム」のようす

上の写真はデータイーストの「スタンプ倶楽部」で、同機は顔写真をインク内蔵型スタンプにして払い出すという業界初の試みで関心を集めた

上の写真は「くるくるターゲット」をメインに出品したタスコの小間、下はタカラアミューズメントのプライズマシン展示部分にて

34th Amusement Machine Show

右の写真はバンプレストの小間で音声入力による新占い機の展示部分

右は「フィッシングクレーン」など展示したヒューマンの小間にて

右はポスター景品払い出しマシンをアピールしたトーワジャパンの小間

ムを通す二人用**「ねらっちゃ王」**（十二月発売予定）、音声入力によるTV声紋占い機**「I LOVE YOUからはじめよう」**（九月下旬発売）、ハンドルでLEDランプを走らせるプライズマシン**「ビクトリーカップ」**（十月発売）、ボール四個を弾き指定の穴に入れる**「アンパンマンのボールビンゴ」**（九月発売）、既存玩具のミニ四駆をボックスに入れるとその性能をプリントアウトする**「ミニ四駆テスター」**、一人用コンパクトサイズにした**「コンビニキャッチャー・ミニ」**（参考出品）、また人気キャラの映像（ビデオCD）を見るビューボックス**「みちゃ王」**（九月発売）など多数展示した。

ヒューマン

動体視力をテーマに上部から目玉を落下させ指定位置に止める**「ピタトメス」**、フックをボタンで三方向へ移動させ景品に付いたリングに引っかける**「フィッシングクレーン」**、顔写真付き名刺プリント機**「カオナフレンド」**を出品した。

真砂工業

上部から次々と転がり落ちてくるボールをカニがキャッチする**「カニさんのまんぷくだあ!」**を発表した。

マルカ

大きなボタンを叩きながらキャラを上昇させ百五十㍉カプセル景品をゴールへ運ぶ**「バッドばつ丸のとられてたまるか」**、LEDスロット式のプライズ機**「ラッキービンゴ」**などを展示した。

友栄

昭和技研工業製プライズマシンとして、横回転リールで絵柄を揃える**「マッスルジャンボスロット」**、スマートボール形式のビンゴゲーム**「ストライカー2」**、パチンコ式**「ツイスター」**などを紹介。

ユウビス

バージョンアップしたゴルフ練習機**「ニューワンパットくん・トロピカルタイプ」**、同じくプライズマシン**「アクアパラダイスII」**などのほか、各社製品を多数紹介。

メダルゲーム機

ニューバージョン多数 新コンセプト依然模索

メダルゲーム機の分野は依然として新コンセプトを模索しており、今回も従来機のバージョンを変えたものや演出などを加味したものが多く出品された。大型機は競馬ゲーム機が中心となり、小型機は子ども向けが増える傾向にある。また今回はTVポーカーや8ラインなどは、従来に比べかなり減った。その中で、メダル計数機をゲームに応用しメダルの枚数を当てるというこまやの新作が注目されたほかは、とくに目新しいものは出品されなかった。

エイブル

TVバカラゲームでカードを少しだけめくるなど演出シーンもある**「バカラスペシャル」**を出品。

大平技研工業

四人用ルーレットで外れたボーナスを次のジャックポットに加算する**「レイズアップ」**を参考出品。

カプコン

TV画面でじゃんけんに勝つとルーレットが回る**「ゴー!ゴー!コニーちゃん!ジャカジャカジャンケン!」**（ソフトはエイティング開発）、ハドソンのTVゲームをメダル仕様にした**「ボンバーマン」**（参考出品）などを展示した。

コナミ

レース実況パターンを追加し分離サテライト式で最大三十二人用となるグレードアップ版**「GIクラシックスペシャル」**と十人用省スペース版**「GIクラシックウインズ」**、宇宙をイメージしたデザインで星座を用いた六人用ビンゴゲーム機**「ワンダーコスモス」**、バージョンアップした**「ハイパー競輪ジャックポット」**、**「クロスマジック・マーク2」**などを出品。

こまや

ボックス内で一度に大量のメダルが箱に入れられ、その枚数を当てるもので誤差三枚以内のニアピン賞も設定した三人用**「ラッキーカウント」**を披露した。

サミー工業

ミニゲーム付きパチンコ機**「パーラーマスター」**と盤面が異なる**「パーラーマスター2」**を披露。いずれもガラステーブル付き新キャビネットで四台以上を〝シマ〟として設置し通信ジャックポットシステムの使用例を紹介。またTVメダルゲーム機の**「麻雀四彩」**、花札**「ピン桐8」**を出品。

サン電子

〝テレパチ〟シリーズの第二弾でスロットを加味した**「トロピカルクィーン」**、同第三弾で一定条件により全く違う画面になる**「フィーバーライオン」**を披露。いずれも総発売元はテクモ。

サンワイズ

アップライト型TVメダルガンゲーム機で、備え付けの二つの銃を右と左の手で同時操作するという**「ダブルガンヒーロー」**、ミニキャビネットで四人用のルーレット**「マリオのメダルアイランド」**のほか、ジュークをイメージしたデザインのTVメダルゲーム機キャビネット**「ジョイムクラシック」**などを出品した。

シグマ

五匹のカエルの競走結果を当てるSC向け四人用**「けろりんピック」**、ルーレットによるジャックポットを付けた八人用プッシャー**「ペニーフォールスペシャル」**、TVポーカーの**「フリーディール・デューシーズワイルド」**と**「リピートウィン・ツインジョーカーズ」**、TVスロットの**「ウェディングベル」**と**「サーフィンUSA」**、また数種のソフトから選択プレイができる**「マルチポーカー」**と**「エイトウエイズゴースト」**のほか、実況アナウンス付き**「ザ・ダービーマークIV」**を紹介。

左の写真はアーケード機や乗物機を出品した真砂工業の小間のようす

友栄は昭和技研工業製プライズゲーム機を中心にエアーホッケーなどを出品

左はユウビスの小間で同社製品を中心に他社製ゲーム機など多数展示紹介した

いずれもコナミのメダルゲーム機展示部分で左は「ワンダーコスモス」、下は32人用競馬ゲーム「GIクラシックスペシャル」

34th Amusement Machine Show

メダルパチンコ機の新作をイベントによってアピールしたサミー工業の小間

大きなメカ馬による12頭立て競馬ゲーム機のセガ社「ロイヤルアスコットII」

上の写真は多量のメダルの枚数を当てるというこまやの新メダルゲーム機「ラッキーカウント」

セガ社

競馬ゲーム機では最多の十二頭立てレースで毎回違う視点からの実況CG映像を備えた十二人用**「ロイヤルアスコットII」**、直径一メートルのドーム内でボールが舞う四人用ビンゴゲーム機**「ビンゴファンタジー」**、シリーズ第三弾となる**「ビンゴパーティ・フェニックス」**、またJPM社製メカスロット**「リールマジック」**、**「ファイアーボール」**、**「マジック27」**を"ヨーロピアンスロットシリーズ"として展示。

テクモ

瓦ぶきの屋根をデザインしたキャビネットの東プロ製パチスロ**「写楽」**ほかサミー工業、サン電子の新作も紹介。

トーゴ

同社"チャイルドメダル"シリーズとして、どのカップに金メダルが入っているかを当てる**「マジックカップ」**を出品。

右の写真は"テレパチ"の新ソフトを発表したサン電子の小間のようす

トーワジャパン

パチンコとプッシャーを合体させた二人用**「ベガスパーラー」**、LEDスロット**「わくわくサブマリン」**などを展示した。

ナムコ

宝くじ抽選会をモチーフに人形が回転盤に矢を射る六人用**「ファミリージャンボ抽選会」**、"パックマン"キャラを使い液晶画面やルーレットなどを加えた一人用と三人用のプッシャー**「パックアドベンチャー」**を披露。

ビスコ

フルアニメ画像によるセタ開発の本格的TVルーレット**「ザ・ルーレットII」**を出品した。

富士電子工業

実況音声付き六人用競馬ゲーム機**「ターフチャンピオン」**を展示した。

ユウビス

バージョンアップした四人用ルーレット**「レイズアップ」**を参考出品。

上は「ケロリンピック」をキャラでアピールしたシグマの小間、下は「ターフチャンピオン」などメダルゲーム機展示の電士電子工業

遊園施設・乗物機

音響施設に付加価値を 小型乗物にも開発意欲

遊園施設の分野は最近設置された新機種などがパネルや模型で紹介された。またアトラクションとして立体音響を楽しむものが増えているが、映像や光、風、振動などの演出を加えバージョンアップされる傾向を示した。映像シミュレーターの出品は減りパネル展示も少なくなったが、今回はSNKと仙台教映社が海外製を実物で紹介した。

小型乗物機分野は市場の低迷が続いているが、各メーカーの開発意欲は衰えておらず、キャラクターものを中心に多数の新作を出品した。なおこの分野にも写真シール払い出しシステムが導入され、ホープが内蔵タイプを、サンワイズが既成乗物機に接続するものを紹介した。

右は「アイアイぽっぽ」など新乗物機を数機種発表した朝日エンジニアリング

朝日エンジニア

二百五十ミリゲージのレール走行式乗物機の新作として、乗客がボタンによるLEDじゃんけんに勝つとコース変更や周回数増加などに切替わるという**「じゃんけんポッポ」**(オリジナルキャラが二タイプある)、コンパクト化した**「ミニくじら号」**を発表。また定置型で煙突が上下動する四人乗り**「アイアイぽっぽ」**、バッテリーカー**「ロードボーイ2」**も。このほかシステマアルティスタ製立体音響装置を搭載したダークライドシステムなどをパネルで紹介した。

左の写真はコースターの車両など遊園施設を紹介したサノヤス・ヒシノ明昌

左は小型版「クレイジートラベル」を実演展示したザップの小間のようす

SNK

米国ファルコナー社製映像シミュレーター**「MFX2000」**(本紙前号記事参照)を実物展示。

右の写真は遊具施設「マジックキャッスル」を実物展示した米国オムニ社の小間

岡本製作所

足踏み走行式**「ペダルボート」**、ゴーカートのほか、メリーゴーランド用の白馬、ホラーハウス用として囚人が叫んで動く電気イスのディスプレイなどを実物展示。

右は岡本製作所の小間でディスプレイ用電気イスとメリーゴーランドの馬の展示

オムニ社

滑り台やチューブなどの遊具を組合わせた施設"ファミリーファンセンター"の一部**「マジック**

18めんへ続く

The Future Is Now SNK さらに充実のネオジオ!!

強力ネオジオ・ラインナップに期待の新作が続々登場。ロケーションに実りをもたらす超新星!!

※画面写真は開発中のものです。●NEOGEOはSNKの商標です。

新製品

「カラーだけじゃものたりない。」「1つのフレームじゃつまんない。」
そんな声に応えた、SNKの自信作!
その名は「NEOプリント」。欲張り機能を満載して、今、デビュー!

1. マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載

12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが同時にプリントされます! もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2. 高速プリント機能搭載

高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮! 稼働率が、グンとアップしました!

3. ローコスト&ローメンテナンス

感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そしてランニングコストの削減にも成功! しかも日常のメンテナンスも簡単!

●使用電源:AC100V(50/60Hz)●消費電力:320W　●本体重量:90kg
●本体外形寸法(mm):幅680×奥行1230×全高1930

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):
幅488×奥行518×全高784

ネオミニでは5種類のツメを同梱。景品に合わせて自由に交換でき、捕獲率の調整も思いのままです。
●標準爪 ●平爪 ●直爪 ●山爪
●バケット爪(お菓子やキャンディもつかめます。)

オプション
置き場所に合わせていろいろ選べる!
ネオミニ用スタンド

本体同様に6つのカラーバリエーションを用意。
(高さ750mmと600mmの2タイプから選べます。)

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。画面はハメコミ合成です。●NEOGEOはSNKの商標です。

ルアー・キーホルダー
OP価格25,000円 30種類(150個入り)
アウトドアブームの今、若者を中心に幅広く人気がある、ルアーの付いたキーホルダー。本物のルアーを使っているので、針をつければたちまち実用品に早変わり!

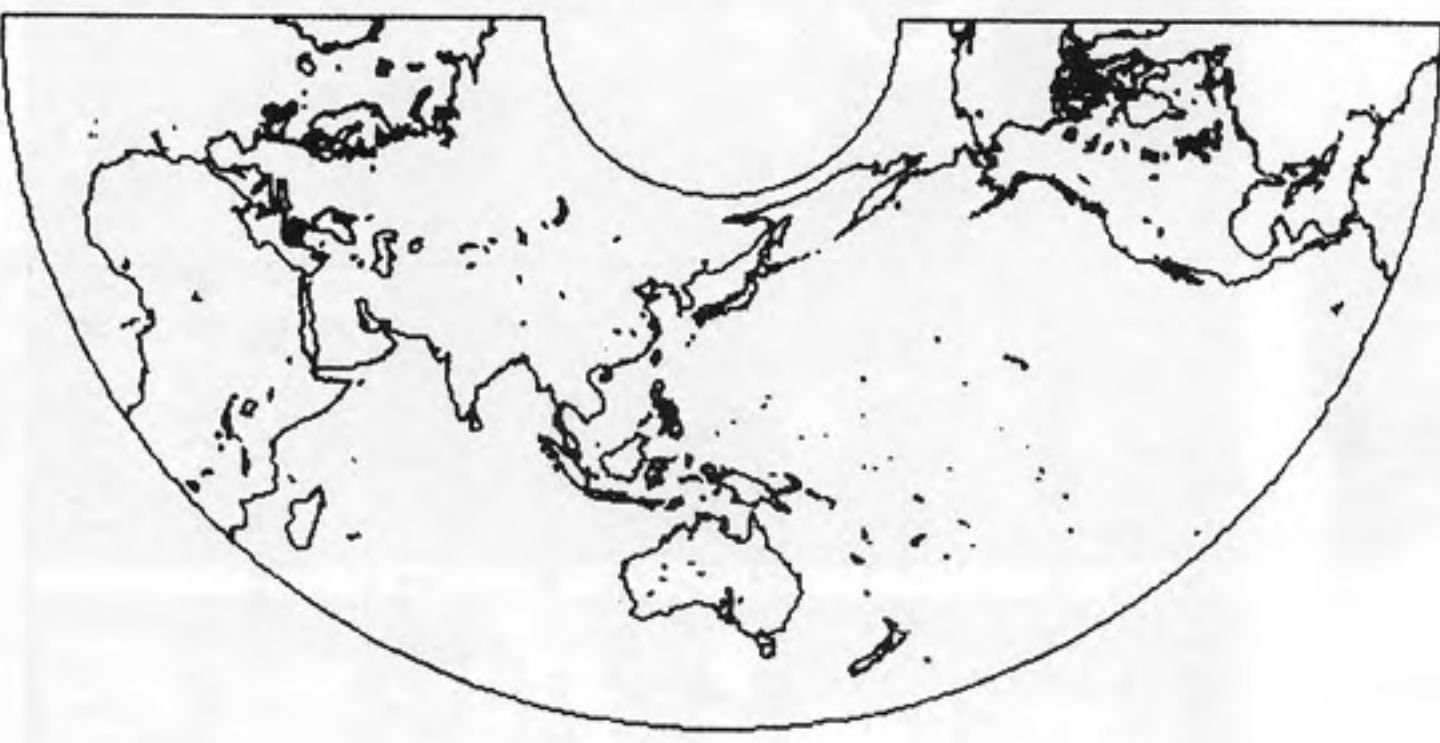
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ペタペタ転写シール
OP価格30,000円 10種類(80個入り)
超人気ゲーム"ザ・キング・オブ・ファイターズ'96"のキャラを使用したファン必携のニューアイテム。しかも、肌にも貼れて暗い所で光るシールは、幅広い客層にアピールします!
●サイズ:直径6.5cm程度　© SNK1996

ネオミニ サンリオセット
OP価格26,000円(150個入り)
どの年令層にも幅広い人気のサンリオグッズの中から、実用性の高いアイテムばかりをチョイスしました!
© 1976,'83,'84,'85,'88,'89,'92,'93,'94,'96 SANRIO CO.,LTD.

OP価格25,000円 5種類(80個入り) ポスター付き
洗練された和風デザインが素敵なタペストリーです。大人気のサムライスピリッツのキャラクター達の描きおろしイラストがプリントされて注目度は抜群!
●パッケージサイズ:10×20cm程度　© SNK 1993.1994.1995

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ロンドン・ピカデリーサーカスに

大規模なセガワールド

80億円投資、年間170万人の入場見込む

セガ社は海外で初の大規模ATPとなる、英国・ロンドンの「セガワールド」（約一万平方㍍）を九月八日に正式オープンした。約四千五百万ポンド（約八十億円）を投資しており、初年度百七十万人の入場を見込んでいる。

「セガワールド」は、百五十年の歴史を持つ有名なビル「トルカデロ」の中にあり、四つの建物で組み合わされた七つのフロアを占めている。トルカデロビルはロンドン市内で最も人が多く行き来するピカデリーサーカスの近くにある。同ビルを所有するバーフォードグループとセガ社の欧州業務用子会社、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社の合弁事業として開設、セガ社が運営を担当することで九五年一月から計画を進めてきた。

「セガワールド」はスポーツエリアなど六つのゾーンに区分され、セガ社のハイテクアトラクションとして、「ビースト・イン・ダークネス」、「ゴーストハンターズ」、「アクアノーバ」、「スペースミッション」（VR―1）、「AS1」、「マッドバズーカ」の六種類が設けられているほか、CGゲーム機なども多数設置されている。

営業は午前十時から午前〇時まで、クリスマスを除き年中無休。入場料はアトラクション利用料を含むパスポート方式で、十三歳以上が十二ポンド（約三千四百円）、十二歳以下の子どもが十四ポンド（約二千五百円）。

入口部分が吹き抜けになっており、入場客は高さ四十五㍍のエスカレーターに乗って一挙に、「セガワールド」の最高フロアである六階まで行く。

欧州ではこういうハイテクのアミューズメント施設が少ないこともあってオープン以来大勢の客が詰めかけている。

「セガワールド」の開発には、米国ウォルトディズニー・アトラクションズ社の前マーケティングマネージャーで、現セガ・マミューズメンツ・ヨーロッパ社のマーケティング担当、ジェームズ・ピッドウェル氏が担当したことも話題になっている。

英国「セガワールド」の店内のようす

豪州連邦裁判決で

並行輸入違法に

LAIグループが巻き返す

TVゲーム機や基板の並行輸入が合法とされてきたオーストラリアで八月二十八日、これを逆転する判決が連邦裁判所で下された。TVゲームの視聴覚表現は映画の著作物に属するものであり、無断上映（営業）は制限される、との原告側の主張が容認されたもの。

オーストラリアでは二大勢力が業務用AMゲーム機輸入販売の独占権をめぐって対立を続けており、そのためしばしば大がかりな民事訴訟が起こっている。しかし九二年六月に並行輸入を合法と認める連邦控訴裁決定が出て以来、落ち着きを取り戻していた。

それでも九四年十二月にLAI社、アベル社、日本のセガ社がLAIグループとして、AGIグループのギャラクシー社、ゴットリーブ・エレクトロニクス社を相手どって訴えた。これはセガ社「バーチャコップ」、「デイトナUSA」の独占輸入権を持つLAI社グループに対し、無断で輸入したのは著作権侵害に当たるとするもの。

International Trade Show

Show	Date
ENADA'96 (Rome, Italy)	Oct. 17-20
Park Show (Remini, Italy)	Oct. 24-26
GAMEX'96 (Johannesburg, South Africa)	Oct.30-Nov.1
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct.30-Nov.1
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Nov. 1-4
AMOAQ'96 (Gold Coast, Australia)	Nov. 5-9
Norsk Automatmesse (Oslo, Norway)	Nov. 15-16
IAAPA'96 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 20-23
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 1-3
Amusexpo/Forainexpo (Paris, France)	Dec. 10-13
1997	
ATEI'97 (London, U.K.)	Jan. 21-23
IMA'97 (Frankfult, Germany)	Jan. 22-25
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25

南米サレックス96

市場一段と拡大

SNK、カプコンが大きく出展

今年で四回目となる南米の総合AM機器展、SALEX（サウスアメリカン・アミューズメント・レジャー・エキスポ）96が七月二十五―二十七日、ブラジルのサンパウロで開かれ、前回より三〇%増の規模となった。

会場は市内のマートセンター展示場で、南米諸国、米国などから計百五十八社が出展したが、いわゆる代理出展も多く実質上の出展社数ははっきりしない。しかし確実にSALEXは年ごとに大規模になってきている。

この展示会は、英国の業界誌「ユーロスロット」（ワールドフェア社）とブラジルの「ゲームズニュース」が共催、アルゼンチンの「ABC」と米国のメーカー協会AAMAが協賛しているもの。今回の入場者数は約一万五千人で、すべて業者である。

SALEXにはブラジルを始め、アルゼンチン、チリ、コロンビア、ベネズエラなど各国から業者が集まっており、この展示会は南米を代表する国際的なものへと発展してきている。これはまた、これらの南米諸国でここ数年AMゲーム市場が急速に拡大していることを裏付けている。

日本のメーカーではSNK／ネオジオ・ド・ブラジル社、カプコン／ロムスター・ド・ブラジル社の二グループが大きな小間を構え、いずれも南米で大きな影響力を持つだけに注目されている。ナムコ、セガ社のそれぞれの製品にも関心が高く、現地のディストリビューターを通じて新ゲームが紹介された。同様にコナミ「ウェーブシャーク」も大きな話題となった。

米国のメーカーではウイリアムズ社が出展、ミッドウェー社「クルージンUSA」など出品した。ICE社「スキーマックス」などは現地ディストリビューターから出品された。英国の映像シミュレーターメーカー、TTS（トムソントレーニング）社や、米国の遊園施設メーカー、チャンス社が初めて出展、さらにショー出品機の範囲を広げている。

SALEX96では、NSMアメリカ社などジュークボックスメーカーがこぞって出展しており、ジュークボックス分野も南米では活発なことを示した。もはや南米は中古市場にとどまらず、新品市場に発展している、と指摘されている。

オペレーターを兼ねる大手ディストリビューターとしては、サンパウロのパークランド社、リオデジャネイロのゲームショー社などがあり、いずれも大きな小間を持っており、業務用ゲーム機を多数出品したが、ゲームショー社は家庭用の「ニンテンドウ64」も出品。

ブラジルではギャンブル機の設置営業は禁止されており、この点でも将来性が期待されている。

SALEX96の展示場前（上）とSNKグループの小間のようす

34th Amusement Machine Show

AMショーで話題の小型乗物機

わんぱくフィッシング（セガ社）

マジカルトレイン（ホープ）

マジカルパンプキン（カプコン）

キディサイクル（トーゴ）

忍たま乱太郎（バッテリーカー）（泉陽）

じゃんけんポッポ・コロコロ（朝日エンジニアリング）

ミニくじら号（朝日エンジニアリング）

ドラえもんなかよしドライブ（バンプレスト）

ロードボーイ2（朝日エンジニアリング）

くるりんらんど・みどりのマキバオー（バンプレスト）

いけいけシリーズ・みどりのマキバオー（バンプレスト）

12めんからの続き

（オムニ社）

キャッスル」（中村製作所扱い）を実物展示した。

カプコン

サンリオキャラを使いTVゲーム遊びを付けた**「マジカルパンプキン」**（ホープOEM）を展示。

ザップクリエイト

立体音響アトラクションの移設可能な八人用コンパクト版**「クレイジードラが宙返りする「マッドハウス」**（模型展示）、インバーテッドコースター**「ブーメラン」**（同）のほか、急発進と疾走感を楽しむカーレース施設**「トップエリミネーター」**など遊園施設を写真紹介。

サンワイズ

定置型乗物機用の写真シール払い出し機**「ライド倶楽部」**を発表。これは乗物機に接続し乗客のボタン操作で正面から撮影、作動終了までにプリントアウトするもの。

セガ社

乗客がTV画面を見ながら備え付けのリールを巻いて魚釣りをするゲームを内蔵した定置型乗物機**「わんぱくフィッシング」**（ホープのOEM）、また同社ATPに設置のアトラクション「アクアノーバ」（座席部分を実物展示）を紹介した。

禅

イタリアのドット社製ディーゼルエンジン式遊園バス**「ロードトレインP90型」**と、英国セバーン・ラム社製レール走行式乗物機**「エレクトリックトレイン507」**を実物展示し、バッテリーやLPG式などによる**「無公害ロードトレイン」**なども紹介。また一人用ビューボックス**「3Dスーパービジョン」**を展示。

仙台教映社

空気圧三軸駆動方式の英国エアライド社製映像シミュレーター**「エアライド」**を実演展示。映像ソフトはCGと実写によるもの。座席は一人用で分離設置式。また十五インチ液晶画面と操作レバーを取り付けゲーム内容に合わせ揺動する座席も展示。

泉陽興業／泉陽機工

テレビアニメ番組のキャラを採用したバッテリーカー**「忍たま乱太郎」**（ホープのOEM）と、二人乗り定置型乗物機**「忍たま乱太郎」**（久保製作所のOEM）を披露。

遊園施設は電磁誘導式輸送車**「ビューキャビン」**と、ダークライド式占い施設**「占いラビリンス」**の各車両を実物展示したほか、ヘッドホン不要の立体音響施設**「ガウディ3」**、イタリアのザンペルラ社「ミキサー」など紹介。

また映像に合わせバットを振る米国ICE社製バッティング施設**「ホームランダービー」**を出品。

ダイニチ

イタリアのベルタゾン社製メリーゴーランド**「ベネチアンカルーセル」**の定員二十人タイプを展示。

タカラAM

真砂工業製定置型乗物機**「キッズバーガー」**にサンワイズの写真シール払い出し機「ライド倶楽部」を接続してセットし、外装を〃リカちゃん〃にした**「リカちゃんのライドクラブ」**を展示。

トーゴ

両手で左右のハンドルを回転させながらレール上を進む**「キディサイクル」**を披露した。

トーワジャパン

硬貨作動式の二人用ホラー立体音響ボックスで風や光の演出もあるシステマアルティスタ製**「トイレの花子さん」**を出品。

日邦産業

ペダル走行式ボート**「ホエールくん」**（バッテリー式もある）を展示。

バンプレスト

キャラのサイドカー付きバッテリーカー**「ドラえもんなかよしドライブ」**、内部のTV画面で遊ぶ定置型**「ジャイアントドラえもん」**、回転式二人乗り**「くるりんらんど・みどりのマキバオー」**（以上三機種はホープのOEM）、ミニ定置型**「いけいけシリーズ・みどりのマキバオー」**を出品。

上は禅の小間で「エレクトリックトレイン」（手前）と「ロードトレイン」の展示、左は仙台教映社が展示した映像シミュレーター「エアライド」のようす

上は泉陽の小間で「ビューキャビン」などの展示部分、左はダイニチが出品したイタリアのベルタゾン社製メリーゴーランド「ベネチアンカルーセル」

右はタカラアミューズメントの小間で、定置乗物機と写真シール払い出し機をセットにした「リカちゃんのライドクラブ」

下の写真はトーゴの「キディサイクル」展示のようす

右の写真はボート「ホエールくん」などを展示した日邦産業の小間のようす

34th Amusement Machine Show

ヒューマン

ヘッドホンによる立体音響と偏光眼鏡による3Dホラー映像を楽しむアトラクション**「ジョーカーズ・ギルド」**（四人用と八人用がある）を実演展示。

豊永産業

遊園施設「ハングライダー」と「ファミリーコースター」を車両の実物展示で紹介。またゴルフ施設**「パターゴルフ」**の一部を出品。また電動ボート**「ファミリーボート」**ほか各種遊園施設をパネルなどで紹介した。

ホープ

二人乗り定置型乗物機に乗客の顔写真シールプリンターを内蔵し、作動終了時に払い出すという**「マジカルトレイン」**をメインに、カプコン、セガ社、バンプレストによるOEM製品も。

ミゼッティ工業

足踏みペダルでレール上を走行する**「リングカー」**、ボブスレー形式でステンレス製コースを疾走する**「ボブカート」**、ゴーカート**「M159」**、同**「162」**など展示。

左は写真シール払い出し付き定置型乗物機をメインに出品したホープの小間

左は遊園施設のライド部分やパターゴルフなど紹介した豊永産業

左は多数の走行式乗物機を展示したミゼッティ工業の小間のようす

部品・景品・その他

硬貨メカ、部品は充実 景品類は多種多様化へ

硬貨メカや部品類については、より使いやすく耐久性があるものへの改良が重ねられている。

旭精工は、メダル貸し／両替機にスロット式ゲームで当たればおまけのメダルを追加し払い出すという機構付き**「AC-1000T」**などのほか、ホッパー**「SA-595」**、電子センサー**「MS-1」**など展示。

三和電子は中型照光式ボタン**「OBSA60CM」**、トリガー付きレバー**「JLW・PL2-8」**のほか**「ステレオサウンドボード」**なども紹介。

セイミツ工業はレバー**「LSX57」**と**「LSX57-01」**、ボタン**「PS15」**と**「PS15-01」**のほか各種部品を展示。

大仙産商はメダル自動包装機**「WR200MT」**ほか各種両替機など展示。

日本コンラックスは、ホッパー**「HP-001」**ほか紙幣識別機なども。

また景品類は今回も多数展示され、プライズ機の動向に対応しキーホルダー類が増え、一方でクリスマスや正月シーズン向けのものも目立った。

アミューズはサンリオや〃天才バカボン〃のキャラ使用景品を展示。

浦山商事はバッグやミニ四駆などを紹介した。

エイコーは、チキンラーメンや野茂英雄投手、ゴジラ、〃バッドばつ丸〃などのぬいぐるみやマグカップ、陶器景品を出品。

システムサービスはミチコロンドンやグランパパのキャラ景品を紹介。

スクラッチは、クマのサンタクロースや犬のオリジナルぬいぐるみなどのメロディー内蔵タイプ、〃十二支巾着〃など多彩。

ミユキ工芸は、クリスマスをイメージした各種時計やキーホルダーなどをメインに展示した。

以上のほか、岐阜特機が赤外線式集計機**「データコレクタ」**を、ザップクリエイトがダイフレックス製店内空気清浄装置を紹介。またトーケンはゲーム用各種メダルを、日邦産業は動物をデザインしたダストボックスなど、光新星はイスやメダル洗浄器などのゲーム場用付帯機器を展示した。

ケイアンドユウは、パソコンネットワーク通信網による中古機の海外同時オークションや、独自の通信システム「7WAN」による商品情報提供などを実演で紹介したほか、オリジナル景品なども展示した。

各種硬貨メカを中心に出品した旭精工（上）と日本コンラックス（右）

新作を含め各種パーツ類を展示した三和電子（上）とセイミツ工業

いずれも景品専門出展社で左側は上からアミューズ、浦山商事、システムサービス、右側は上からエイコー、スクラッチ、ミユキ工芸の各小間のようす

写真は上から、通信オークションの実演をしたケイアンドユウ、ゲーム場用の付帯機器などを紹介した光新星の各小間、各種メダルを展示したトーケン

話題のマシン

「ツーリングカー・チャンピオンシップ」

4種実車レース

セガ社名刺自販機「ネーム倶楽部」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「モデル2」使用CGドライブゲーム機「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」（DX）が九月二十五日発売となった。また名刺作成プリント機「ネーム倶楽部」が、九月十八日発売となった。

「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」は、大幅にチューンアップされた実在の市販車によるカーレースをテーマとしたもので、ベンツCクラス、オペルカリブラ、アルファロメオ155、トヨタスープラの各チューンアップ車を採用し、この四車種から選択する。まず予選走行があり、この間にプレイヤーのエントリーを受け付けた後、決勝レースのスターティンググリッドが決まり、カウントダウンとともにレース開始。ゲームはタイマー制だが、コース上のチェックポイントを通過するごとにタイムが増やされ、タイマー内に規定の周回数を完走すれば次のコース（全部で三コース）へと進む。

スピードやカーブなど状況に合わせたハンドルの感覚を制御する〝サーボステアリング〟機構、実車エンジン音を再生する音響システム、シフトチェンジのタイミングを知らせるフリッカーランプ表示機能などを搭載。三十九インチワイド画面のDXタイプでOP価格百三十三万円。最大八人まで通信レース可能。

「ネーム倶楽部」はオリジナル名刺を作成し払い出す自販機で、「ST―V」基板使用。

四方向レバーと二つのボタンでTV画面を見ながら、イラストの選択や文字入力を行なう。イラストは〝ピングー〟六種、〝セサミストリート〟四種、〝ロドニー〟二種、〝カオルコ〟二種にオリジナル十種を加えた計二十四種類。文字の書体は八種類ある。必要事項を入力後九十秒で名刺がプリントアウトされ、入力時間を含めても所要時間は四―五分。一回二百円で六枚の名刺が払い出される。コンティニューモードで続けて入力する場合は、前回のパターン変更だけで済む。アップライト型でOP価格九十九万八千円。

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（DX）

ネーム倶楽部

玉を揃えるTVパズル
取り替えて消す
コナミ「対戦とっかえだま」

TVパズルゲーム「対戦とっかえだま」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から十月中旬発売となる。

これは同色の玉を揃えて消していくゲームだが、玉は連って下部から全体がゆっくりとせり上がってくるもので、羽が生えた〝羽玉〟と他の玉を自由に取り替えながら色を揃えていくというプレイ方法に特徴がある。四方向レバーと二つのボタンを操作する。

羽玉は取り替えたい玉の上へ移動させボタンを押す。例えば赤い羽玉を青玉に重ねると、青玉が赤玉に、羽玉が青色に変わる。こうして同色玉を縦、横、カギ型に三つ並べると消滅するので、連鎖消しが次々と起こる回数が多くなる。ただし「対戦ぱずるだま」と同様、大玉に変えないと消せない小玉もあるので、少し思考力が必要となる。画面上の玉数が少なくなれば、ボタンでせり上がるスピードを速くすることもできる。二人同時プレイも可能。基板OP価格十五万八千円。

対戦とっかえだま

3人用プライズマシン
ら旋レール落下
カトウ「スウィングボール」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤イサム社長）から、プライズマシン「スウィングボール」が九月下旬発売となった。

これは六角形のキャビネットで三人用。カプセル景品がら旋状レールを伝って転がり落ち、下部の穴に入れば払い出されるというもの。

ボックス内に三人それぞれに対応したら旋状レールが入り組んで設けられ、下部には周囲内側を回転するリングテーブルがあり、穴が四つある。プレイヤーが硬貨投入後ボタンを押すと、上部からカプセルが出てきて、ら旋レールに沿って転がり落ちる。これが回転リングの穴にうまく入ればそのまま払い出される。レール出口に穴が回ってくるのを見ながらタイミングよくボタンを押すが、カプセルは景品の重さにより落下速度が少し異なる。百五十ミリカプセル使用。OP価格百八万円。

スウィングボール

話題のマシン

SNKネオジオ「得点王・炎のリベロ」

選択操作多彩に

ザウルス「ステークスウィナー２」も

〝ネオジオMVS〟ソフトとして㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、㈱ザウルス（本社東京、田中信之社長）開発「ステークスウィナー2」が九月二十四日発売となった。またSNK「得点王・炎のリベロ」が十月十六日発売となる。

いずれも前作のバージョンアップ版。「ステークスウィナー2」は、調教師によるルールなどの説明、新システム、イベントなどを追加するとともに、プレイヤーの選択肢を増やしたことが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作し、手綱と鞭で馬を走らせ競走するという基本的なゲーム内容は前作と同じ。

追加された新システムは、最後の直線コースでの展開をより白熱したものにするための〝仕掛けシステム〟で、ボタンを押した時点から前半の走りに応じて体力が回復し、馬が気合いを入れた走りをするというもの。また一定条件でライバル馬が現れ、イベントレースを展開した後、通常のレースに戻るという演出が加わった。このほか調教ステージ以外に、アイテム購入ショップ、コマンド技を身に付ける技道場などのイベント、またケンタッキーダービーやアスコット競馬など海外レース、ゲームの進め方で変化する獲得賞金（得点）などが追加され、単調になりがちなレース展開を大幅に改良。カセットOP価格九万八千円。

「得点王・炎のリベロ」は、サッカーゲーム「得点王」シリーズ第四弾。チーム数が同シリーズ最多の八十ヵ国チームとなり、選手キャラを一新し、多彩な演出やイベントのほか、新しいシステムなどが追加された。八方向レバーと四つのボタンを操作する。主な変更点は次のとおり。

トーナメントか世界八地域勝ち抜き戦かの二種類の試合形式から選択でき、後者の試合にはSNK格闘ゲームキャラの乱入イベントもある。また得点や失点によりチームの能力が大きく変化し、その度合を三段階表示する〝エキサイトゲージ〟が追加され、さらにバランスやテクニカルなど性質が違う四タイプから選択でき、タイプにより同ゲージの能力も異なる。このほか近くにいる味方選手へのシュートチャンス、キーパー以外の防御側選手も操作できるシステムなどが加わった。OP価格九万八千円。

ステークスウィナー２

得点王・炎のリベロ

データから米国セガ・ピン
ルールを単純化
「インデペンデンス・デイ」

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から、米国セガ・ピンボール社製フリッパー「インデペンデンス・デイ」が九月下旬発売となった。

これはUFOによるエイリアンの来襲を内容とした米国の同名映画をもとにしたもので、プレイフィールド左上に大きなUFO、中央上部にエイリアンなどを配置。

ゲーム内容は初心者にもわかりやすいシンプルなルールで、マルチボールプレイを中心としたフィーチャーを設定するとともに、マニアにはプレイの技法よりも得点のジャックポットによる四段階のレベルアップで対応している。

エイリアンにボールを数回当てるとその顔が真ん中から左右へ分かれてホールが現れ、ここに三回入れると四個のマルチボールとなる。さらに左右のループを通過させ一定条件でジャックポットとなり、続いてダブル、トリプル、スーパーへと移行し連続高得点のチャンスが広がっていく。価格五十七万八千円。

インデペンデンス・デイ

ジャレコのサッカーゲーム機
近未来版を追加
「ワールドPKサッカーV2」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、サッカーゲーム機「ワールドPKサッカーV2」が七月下旬発売となった。

これは備え付けのサッカーボールのバッグをけって、TV画面のゴールにシュートするというPK戦をテーマとしたもので、前作のバージョンアップ版。

前作のスタンダードリーグとともに、近未来のステージでロボットをキーパーとした〝ミラクルリーグ〟が追加され、炎が出るシュートなどの演出もある。

またテクニック、バランス、パワーと三種類のシュートパターンが選択でき、全部のスーパーシュートが使えるようになった。このスーパーシュートは特殊な軌道と派手な演出効果があり、ゲームを盛り上げる。なおスタンダードリーグのゴールキーパーは、実写撮り込み画像を採用しリアルになった。

キャビネットも滑らかな曲線を使ったスマートなデザインになり、足でけるキックバックは前作より耐久性を向上させたものに改良が加えられた。価格九十八万円。

ワールドPKサッカーＶ２

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.278

矢飛圓方

逆流現象〈Ⅳ〉

「やあ」

と声をかけ、手をあげながらこちらにやってくる初老の老人がいる。

上品な老人だが誰なのだろうとおもう。

清潔なシャツにループタイをして、麦藁帽をかぶっている人である。

こちらに近づくのにしたがってますます腰を折ってよたよたとした歩き方になってくる。

驚いた。山川なのである。

正面にきた途端にすっくと腰を伸ばした。

眼鏡をかけていた人が眼鏡をかけてないのでよけいに分りにくいということもあった。

山川はにこにこしながら

「演出、演出」

と言っている。

「なにが」

「えへへ」

「はじめの一瞬は本当に分からなかったよ」

「そうだろう」

「どうしたんだ」

「それがさ」

と言いながらこちらをうまく騙しおおせて大満足の様子である。

笑いが拡がってゆく一方で全然しまりがない。

道の横の草叢のかげから仔犬が走り出てきて山川の足もとに纏りつくようにしてじゃれながら激しくしっぽを振っている。

どうやら私を警戒して隠れていたのが、山川が笑っているので安心して出てきたようだ。

草叢の下には清冽な水が走るようにして流れ、水草が一斉になびいている上を、小さな魚が水流に負けない速さであちこちへゆききしている影が目につく。

「この間これがさ、コロというんだけど、あの小魚にちょっかいを出そうとして、流れに落ちこんでしまって向うの橋まで流されたよ」

「犬は飼い主に似るというから、山川も以前この流れにはまったことがあったっけ」

「それを言うな、それを言うな、コロに聞こえてしまうんじゃないか」

「別に嘘をついているのではないのだから」

「嘘でないからいいという訳のものでもないよ」

「ところでその恰好はどうしたんだ」

「話せばながくなることだが」

「短く話してくれ」

「このところ町内のゲートボールクラブからお誘いがあってさ」

「わっはっは」

「笑いごとではすまないよ」

「山川らしくもない」

「テキの勧誘は執拗なんだな」

「手を替え品を替えというヤツだな」

「やはりデータ通りに男はさっさと死んでゆくので、ゲートボールクラブのメンバーに男性が殆んどいなくなってしまったそうなんだ。わが町だけの現象かどうかは定かではないのだけどさ」

「ゴルフさえしなかった男だのにね」

「まあ待て待て、別にゲートボールを始めたというわけでもないさ」

「?」

「ゲートボールの審判をというよりも審判の稽古をはじめようということになっただけさ」

「憂き世で生活を続けてゆくのには辛いことも生じるということか」

「まそんなに大袈裟なことではないけど、ミニマムな近所づきあいで逃れることが出来なかった次第で、家族からもからかわれるし散々だよ」

「で自暴自棄になってそういうスタイルを態とオーバーにしているのだな」

「えへへ」

「本当に良く似合っているよ」

「またまた」

「で本はその後どうなんだ」

「全然駄目だ」

「毎日毎日、本の処分に励んでいるんだろう」

「片づけても片づけてもね、まさに雲のように湧いて出てくるからね。早く片づけようというプレッシャーがストレスをうんで、身体のどこかに痛みが出てきだして、全くおもうようにコトが運ばなくてね」

「腰を曲げているのは演出ではなかったのかい」

「うん、本はけっこう重いから腰を傷めてしまってね」

「そりゃあ大変だ」

「他のモノのように売るときまれば端から積み出せばいいのと違って本は大変だよ。特に家の場合、本が置いてある順序は買ってきて置いた順番だから、全集とか続きものの本がばらばらになっているんだ。それらを揃えるのだけでも一苦労さ」

「本を揃えるために、かえって以前よりも、いろんな部屋に本が溢れかえっていると言ってたね」

「そうなんだ、本が逆流してきて洪水をおこしてるんだ。そんな状態の中で腰痛を起してしまったから、二進も三進も行かなくなり悲劇だよな。まったく」

「ま半分は自業自得なんだけどさ」

「冷たいな」

かなりの急坂へと道はさしかかってゆく、道の側にはせせらぎが水しぶきを陽光に燦めかせながら流れ下っている。

腰痛には坂をのぼってゆくのは下るのよりもずっと楽だと言いながら、意外に早いピッチで山川が歩いてゆく、かえってこちらの方が息ぎれがして辛いとおもいながら遅れをとってしまう。坂の上には山川の家があった。

玄関に入って声をたてることも出来なかった。

玄関からずっと本が敷きつめてあるような感じだった。全集とか続きものの本を揃えるための本の大山小山が、あたかも絨緞を敷いたかのようにびっしりと床を覆ってしまっている。これが山川がいっている本の逆流現象の実体なのだ。

山川はさっさと奥の方へ入ってしまったけど何処を踏んでいったのか見当がつかない。

「おいおい何処を歩いたらいいのだ」

「何を間が抜けたことを言ってるんだい。何処を歩いてもいいんだよ」

何処を歩いてもいいと言われても、本を踏まなきゃ歩くことが出来ないほど本で埋まっている床を見ながら、当方は尻ごみをするばかりだった。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機――ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	―	クイズなないろドリームス（カプコン） Quiz Nanairo-Dreams* (Capcom)	7.56
2	1	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	7.36
3	―	ダンシングアイ（ナムコ） Dancing Eyes (Namco)	7.06
4	2	ストリートファイター・ゼロ２アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	7.05
5	―	蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング　ＳＴ―Ｖ） Terra Diver (Eighting/Raizing)	6.36
6	5	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	6.21
7	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	6.19
8	6	レイストーム（タイトー） Ray Storm (Taito)	5.95
9	4	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	5.89
10	―	ファイターズインパクト（タイトー） Fighters Impact (Taito)	5.73
11	7	実況パワフルプロ野球　96（コナミ） Powerful Proyakyu 96 (Konami)	5.44
12	14	バーチャファイター　２（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	5.43
13	8	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.33
14	10	ストリートファイター・ゼロ２（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	5.30
15	12	ファイナルロマンス　Ｒ（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.29
16	11	ダイナマイト刑事（セガ社　ＳＴ―Ｖ） Die Hard Arcade (Sega)	5.09
17	15	鉄拳　２バージョンＢ（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	5.08
18	9	デカスリート（セガ社　ＳＴ―Ｖ） Decathlete (Sega)	5.07
19	13	ラストブロンクス―東京番外地（セガ社） Last Bronx (Sega)	5.05
20	16	スーパーワールドスタジアム　96（ナムコ） Super World Stadium 96 (Namco)	4.92
21	22	メタルスラッグ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Metal Slug (Nazca/SNK)	4.70
22	36	スーパーパズルファイターⅡＸ（カプコン） Super Puzzle Fighter II Turbo* (Capcom)	4.65
23	20	スラムダンク　２（コナミ） Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami)	4.60
24	18	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.58
25	19	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.53

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	―	バーチャファイター　３（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	8.78
2	1	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	7.77
3	3	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	7.54
4	2	サイドバイサイド（２Ｐ）（タイトー） Side By Side (2P) (Taito)	7.38
5	4	ガンブレードＮＹ（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	6.75
6	5	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On ― Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.64
7	6	バーチャコップ　２（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	6.58
8	8	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.88
9	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.85
10	11	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.75
11	9	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver ― Victory Lap (SD/DX) (Namco)	5.73
12	7	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.57
13	10	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	5.50
14	13	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.24
15	17	スポーツフィッシング　２（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	4.82

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.33
2	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.00
3	3	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.69
4	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.67
5	5	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.79
2	2	シンデレラマジック（タイトー） Cinderella Magic (Taito)	5.83
3	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.25
4	5	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.00
5	7	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	4.83

Konami Unveils Its CG System "Cobra"

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced at its booth at the JAMMA Show '96 that, it had developed the 64-bit computer graphics (CG) system board "Cobra", jointly with IBM Japan and showed a video of its demonstration screen. As its main CPU, "Cobra" uses "Power PC 903e" just like Sega's "Model 3", and also uses "Power PC 604" and "Power PC 403" as its sub CPUs.

With these features, high speed processing has become possible – CG processing at 1~5 million polygons per second is possible, exceeding the limits of Sega and Nambo's CG system boards. "Cobra" is also capable of flat flat/gouraud shading, real time texture mapping and lighting.

"Based on our specifications, IBM developed the basic hardware and we completed it as a joint effort", Konami explains. The first game software for "Cobra" is a fighting game (name undecided) which will be developed as "RF573 Project" and shipped within this year. It is a fighting CG game using oriental characters. With rain, mist etc. in the background, the graphics will be highly realistic.

Since the release of "Winding Heat" (July 1996), Konami has continued to develop full polygon CG games. However, it has lagged behind Sega's and Namco's CG systems. With "Cobra", Konami intends to develop high speed CG games with the aim of catching up with Sega and Namco.

Konami Revises Mid-Term Forecast Upwards

On September 26, Konami Co., Ltd., Tokyo, drastically revised upward its forecast of results for the mid-term ending September 30. It also announced that it liquidated its American subsidiary Konami America in September, and in its palace established Konami of America which will take over Konami America's business.

A post-revision forecast of results for the mid-term estimates revenue to reach ¥21,000 million (vs ¥17,300 million in the preceding forecast), and net income to account for ¥3,000 million (vs ¥1,000 million). The company attributes the improvement to favorable 32-bit home video software sales, adoption of the job order cost system for coin-op game development expenditures (which brings about a ¥1,000 million increase in net income), and the liquidation of Konami America.

In the term to end February 1997, Konami America disposed of all bad inventories of home video software, with the result that it incurred $105 million in loss and $90 million in excess of debt over credit. Thus, it was liquidated in September this year, and its business was transferred to Konami of America. With the liquidation of Konami America, Konami incurs a loss of ¥10,900 million. However, since it already earmarked an allowance of ¥10,500 million of allowance for that in its settlement of accounts for the term ended March 1995, there is only a difference of ¥400 million.

On September 19 Konami incorporated its Singapore office and established the holding company Konami Asia Singapore which, Konami announced, will become the parent company of Konami Singapore.

Konami Asia Singapore holds (1) Konami Korea which was established in 1994 and became Konami's fully owned subsidiary in April this year, (2) Konami Hong Kong which was Konami Kosan's subsidiary but affiliated by Konami in September this year, and (3) newly established Konami Singapore.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

Capcom Revises Forecast, Sells New R&D Bldg.

Capcom Co., Ltd., Osaka, announced a revision of its mid-term results on September 11. It announced that it decided to sell its new R&D building which was completed, and rent it.

A post-revision forecast of results for the mid-term ending September 30 shows ¥16,000 million in revenue, down 21.3% from the same term a year ago, and ¥1,200 million in net income. The forecast announced in May was ¥17,400 million in revenue and ¥800 million in net income. Although the revenue will drop below the forecast, the net income is likely to grow due to home video game hits.

Accordingly, revenue for the fiscal year to end March 1997 was revised to ¥35,000 million (vs ¥36,500 million in the preceding forecast), while net income was also revised to ¥2,500 million (vs ¥2,100 million).

The new R&D building which was completed in March this year cost ¥4,843 million. It was sold to Mitsui Lease Enterprises Ltd., Tokyo for the same amount. Since the building is rented from Mitsui Lease, there are no operating changes. The land is still owned by Capcom. The building was sold in order to redeem funds for convertible bonds with an outstanding balance of ¥11,500 million which expire in July 1997.

Namco Revises Mid-Term Forecast Upwards

Namco Ltd., Tokyo, revised upward its forecast of mid-term results on September 13. This was because both coin-op games and home videos were favorable. However, the forecast for the term to end March 1997 was not revised.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥46,000 million (vs ¥45,000 million in the preceding forecast), and net income was ¥2,200 million (vs ¥1,300 million). According to the company, this was due to the contribution of its "Tekken 2" for 32-bit "Play Station" which became the first million seller in Japan with high profitability.

Jaleco Revises Forecast Down

On September 27, Jaleco Ltd., Tokyo, revised downward its forecast of results for the mid-term ending September 30. However, it seems certain that the company will recover a profit after two years of losses.

According to the post-revision forecast of mid-term results, revenue will remain unchanged at ¥4,000 million and net income will be ¥75 million (vs ¥180 million in the forecast made in May).

The post-revision forecast of results for the fiscal year to end March 1997 shows that revenue will total ¥8,000 million (unchanged) and net income will reach ¥290 million (vs ¥350 million in the forecast made in May). As for the consolidated results for the same time, revenue is estimated at ¥9,000 million (unchanged) and net income ¥310 million (vs. ¥350 million in the forecast made in May). Thus, a change from deficit to credit is expected.

SNK Introduces Simulator "MFX-2000"

SNK Corp., Osaka, announced that it will exclusively sell the motion simulator "MFX2000" manufactured by Falconen Entertainment, CA, USA, in Japan, and introduced it at its booth in JAMMA Show '96. Mitsui & Co., Ltd., Tokyo, has exclusive selling rights for "MFX2000" in Japan so SNK will sell machines imported by Mitsui.

"MFX2000" has a motion base of 6 DOF (degrees of freedom), incorporates Lucas/THX's surround sound, and is housed in a newly designed capsule-type cabinet. Compact in size, it is also easy to maintain. 10 software titles are available.

"MFX2000" is already installed at Monte Carlo casino hotel, Las Vegas. The "MFX2000" shown at SNK's booth is the one which was exhibited at "Theme Parks & Attractions 96" (August 14~16) held in Singapore. After JAMMA Show '96, it was installed in SNK's mini theme park "NEO·GEO World".

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

色々なデートコースが選べます。

デートしながらゲームしよ♥

★キュートな3Dキャラと
デートしながら、たくさんのミニゲームも
楽しめちゃう超欲張りゲーム。

まじかるでーと™
ドキドキ告白大作戦

TG

2P時は女の子を奪い合う設定

TAITO FX-1

成績トップで「カレシ」の座に!

「実戦(リアルファイト・エイジ)」を生き抜く者。
俺たちに常識は通じない。

TG

TAITO FX-1

常識破りのポリゴン3D格闘ゲーム
FIGHTERS' IMPACT™
ファイターズインパクト

ドーム中央の景品でアピール!

カプセルやキーホルダーなどに使用できるつめを2種追加!

オプション台使用で高さ調節可能!

■寸法W1,410×D1,410×H1,275 (mm)
■重量／170kg ■消費電力／95w

GM

イメージ一新 明るいデザイン

タイトーダブルチャンス'96

STRAY SHEEP
©フジテレビ/ROBOT GM

●ストレイシープおやすみセット
●ストレイシープクリスマス

見た目も楽しい思考型パズルゲーム
狙え、神秘の大連鎖!

★基本ワザの「囲み消し」と「並べ消し」により、ブロックを消していくパズルゲーム。
★4方向レバー+1ボタンだけのカンタン操作。
★2P、1P同時プレイ、途中参加、コンティニューOK。

TG

Cleopatra Fortune™
クレオパトラ フォーチュン

2カ所のゲート使用による「短・中・長距離レース」や「障害レース」を実現!

ウィニング・ギャロップ
Winning Gallop

CCDカメラ搭載!

19インチタッチパネルで操作性、見やすさUP!

無軌道走行可能!

走行方向を右回り左回りと反転!

GM

■寸法／W4,900×D3,100×H2,225(mm) ■重量／2,008kg■消費電力／3,300W,AC100V
■梱包寸法／MAIN CABINET(フィールド):W3,700×D1,950×H1,050(mm)REAR CABINET(プロジェクター一式):W2,550×D1,920×H1,400(mm) ROOF(プロジェクター上アンドン):W1,300×D650×H2,550(mm) TERMINAL CABINET(一組2セット・計6ヶ):W1,200×D920×H800(mm)
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

イーグレットII
より軽く、コンパクト!
ラクラク設置
■寸法／W750×D903×H1,450 (mm) ■重量／105kg
■消費電力／125W
GM

ジャンリー
メダルコーナーを華やかに演出!
■寸法／W580×D737×H1,597 (mm) ■重量／90kg
GM

株式会社タイトー®
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO HOMEPAGE http;//www.taito.co.jp/

GM販売部	〒243-04神奈川県海老名市下今泉250 TEL(0462)35-9510 FAX(0462)35-5649
TG販売部	〒223神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL(045)593-7125 FAX(045)593-7143

プログラマー、CGデザイナー募集中! 問い合わせ先 ☎045(593)7100